

عدد خاص
الحل الكامل من البداية للنهاية
ريزدنت إيڤل ٢
ألعاب
بلاي ستيشن
العدد السنوي الأول ١٩٩٨
لعبة الموت
والدماء
وحوش الزومبي
تلتهم كل شئ
كيف نواجهها؟
ملف خاص
للخرائط
والأسرار
الكاملة
راكون مدينة
المفاجآت القاتلة
RESIDENT EVIL 2


إنفراد الصقور الخضر كما لم ترهم من قبل في كأس العالم ٩٨
WORLD CUP 98
PlayStation
ألعاب الكمبيوتر
السنة الثانية/العدد الثاني عشر • يونيو/يوليو ١٩٩٨
TEKKEN 3
الآن في الأسواق
ديث تراپ دنجن
«استنساخ» النجاح
ريزدنت إيڤل٢
الحل الأستراتيجي لمرحلة كاملة
چيكس ثري دي يعود
بقوى خارقة..!
ما هو مستقبل
النتندو٦٤ ؟
تكن ٣: القوة الضاربة



هيه..
وظائف شاغرة..
هل تتابع أخبار مغامرات الكوميكس المصورة؟
هل تحب كتابة قصص الخيال العلمي؟
هل تجيد الإنجليزية؟
هل تبحث عن وظيفة جيدة ومثيرة؟
اتصل بنا فوراً وأرسل معلوماتك إلى:
فاكس: ٦٦٠٧٥٣٧ أو ص. ب: ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤
الشبكة العربية للنشر والتوزيع
@OldVGMags

كلمة الناشر

موت.. دماء.. ركض.. ومطاردات مستمرة من البداية للنهاية.. هذا هو عالم «ريزدنت إيڤل ٢» اللعبة التي تكاد تنفرد بعرش الألعاب حتى هذه اللحظة.

إنها الدجاجة التي تبيض ذهباً.. وهو ذهب حقيقي تترجمه ملايين الدولارات التي حققتها ايراداتها لشركة «كابكوم» في الأسواق الأمريكية قبل أن تغزو الأسواق اليابانية والأوروبية، والعربية أيضاً وتحقق فيها الصدارة والأرقام القياسية.

كل ذلك دفع المنتجين الى غزو عالم السينما بهذه الفكرة. حيث ينتظر الملايين ظهور اللعبة في فيلم سينمائي.

ورغم أن اللعبة فيها الكثير من العنف والدماء و «لعلعة» الرصاص في كل مراحلها، الا أن الإقبال عليها لايتوقف.

وها نحن نقدمها لكل عشاق ألعاب «بلاي ستيشن» ليختبروا مدى شجاعتهم وجرأتهم، بل وسرعتهم ايضاً، لذلك فإن الذين يريدون الدخول إلى عالم «ريزدنت إيڤل ٢» عليهم أن يدركوا كل ذلك كحقائق ثابتة قبل أن تبدأ اللعبة.

ثمانية شخصيات تلتقي بها في هذا العالم المثير، وفيه ايضاً تواجه وحوش الزومبي الكاسرة بكل عنفها وشراستها واستعدادها لمهاجمتك في أي لحظة، ورغم ذلك فإنك ستجد أفضل الطرق لمواجهتها والقضاء عليها.

.. هيا.. خذ قرارك وحدد اختيارك وادخل إلى عالم «ريزدنت إيڤل ٢» لتخرج منتصراً في نهاية اللعبة.

الناشر

دليلك في لعبة الرعب والإثارة

ريزدنت إيقل 2

الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام

بهاء فؤاد أبوغزالة

رئيس التحرير والمشرف على الإدارة

زيد علي رضا هاشم

مدير التحرير

نزار قنديل

هيئة التحرير

أسامة الهندي - علي الضالعي - سلطان الجريري

الاخراج

إبراهيم علي - فتحي باوزير

تصدر باتفاق خاص مع

باراجون ببلشينج ليمتد

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المركز الرئيسي

76/80 COLLEGE ROAD HARROW

MIDDLESEX HAL IBX LONDON

ARAB NETWORK
PUBLISHING & DISTRIBUTION

MANAGING DIRECTOR
BAHA F. ABUGHAZALAH

JEDDAH: Tel: 6605044 Fax: 6607537

RIYADH: Tel: 4640352 Fax: 4630577

مكتب جدة
هاتف ٦٦٧٥٠٤٤
فاكس ٦٦٠٧٥٢١
ص.ب: ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤

مكتب الرياض
هاتف ٤٦٤٠٣٥٢
فاكس ٤٦٣٠٥٧٧
العليا-شارع الأمير سلطان
ص.ب ٥٩٠٠٣ الرياض ١١٥٢٥
المملكة العربية السعودية

طبعت في مطبعة دبي
تليفون ٣٧٠٣٤٤ فاكس ٣٧٠٧٩٩
الإمارات العربية المتحدة

وكيل التوزيع في المملكة العربية السعودية
الشركة الوطنية الموحدة للتوزيع
جدة ٦٦٠٧٢٢٠ الرياض ٤٧٨٢٠٠٠ الدمام ٨٤٦١١١١

وكيل التوزيع في الخليج
شركة الامارات للطباعة والنشر والتوزيع
دبي ت ٦٢٣٩٢٠ فاكس ٦٦٣٧٦٨

ريـزدنـت ايـڤـل
Resident Evil

معلومات

الناشر: كابكوم

اذا كنت تبحث عن سبب لشراء جهاز سوني بلاي ستيشن فهذه اللعبة تعتبر افضل سبب لذلك، واذا كنت من هواة الالعاب الجيدة فتلك لعبة لاتعوض.

الدرجة النهائية

٦٩ ٪

وقت انهاءها

٣ - ٧ ساعات

درجة الصعوبة

متوسطة..

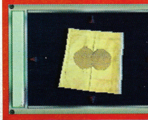
... بدأ الامر في غابة الراكون، حينما ظهرت فجأة بعض جرائم القتل الغامضة وحالات الاختفاء المفاجئ لبعض الاشخاص، وعندما أُرسل فريق «برافو» من شرطة «ستارز» لبحث الامر اختفى الفريق هو الآخر بعدما تحطمت طائرته، فما الذي يحدث هناك؟ هذا ماستعرفه من خلال لعبك في ريزدنت ايفل، التي نجحت كابكوم في جعلها اقرب الى فيلم سينمائي بوحوشها المخيفة وشخصياتها الجيدة وقصتها المترابطة، كما ساعدت رسوم اللعبة الثلاثية المبدعة واصواتها المذهلة في اضفاء جو مخيف وغامض على اللعبة.

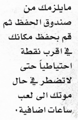
هنا نقدم الحل الكامل لهذه اللعبة المتميزة منذ بداية دخولك القصر وحتى النهاية، فاستعد معنا لدخول عالم ريزدنت ايفل.

الارشادات العامة

اذا كان لاعبك هو «كرس»، فقبل انقاذ «ريبيكا» من الهنتر وبعد الالتقاء بها يمكنك الرجوع اليها في الغرفة الآمنة الاولى في اي وقت خاصة اذا كانت حالتك سيئة لانها ستكون سعيدة بعمل الاسعافات الاولية لك وبالمجان.

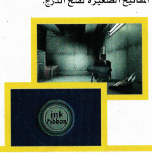
- في اي وقت تكون فيه آمناً قم بخلط الاعشاب ثم خزنها في صندوق الحفظ، وفي اي وقت ستواجه فيه موقفا صعباً بعد ذلك التقط مايكفي منها للاستعمال اذا وصل مؤشر الطاقة الى الوضع الخطر.
- قبل بلوغك مكانا صعبا او مكانا يوجد فيه احد الوحوش الكبيرة دائما اجمع مايلزمك من صندوق الحفظ ثم قم بحفظ مكانك في اقرب نقطة احتياطياً حتى لاتضطر في حال موتك الى لعب ساعات اضافية.





حفظ المكان:

لحفظ مكانك في ريزدنت ايفل، تحتاج الى شيئين (في بعض الاحيان يكون من الصعب العثور على احدهما) اولا سيكون عليك ان تجد آلة كاتبة لحفظ مكانك، ثانيا - وهو الاهم - عليك ان تجد اشرطة الحبر لتتمكن من الحفظ، وستكون هذه الاشياء متناثرة وغالبا مخفية او في ادراج وعليك ان تجد المفاتيح الصغيرة لفتح الدرج.





هذا افضل سر ستجده في اللعبة وهو عبارة عن سلاح قاذف الصواريخ الاقوى من البازوكا والماجنوم.. هل تذكرته..؟ انه السلاح الذي نسفت به «التيرانت» بطلقة واحدة، لكن توجد مشكلة واحدة فقط، هي انك لن تستطيع امتلاكه الا عندما تنهي اللعبة في أقل من ثلاث ساعات، فقد جعلت كابكوم هذا السر بمثابة التحدي الأكبر للاعب.

في أي حال اذا تمكنت من انهاء اللعبة خلال ثلاث ساعات او اقل سيكون قاذف الصواريخ بحوزتك منذ البداية وبذخيرة لاتنتهي وعندئذ تستطيع السير مطمئن البال لأن أي شئ يقف في طريقك ستنسفه بضربة واحدة لاغير، ولإنجاز هذه المهمة عليك ان تكون ملما بجميع اجزاء اللعبة لتتجنب القيام بالاشياء التي لافائدة منها او التي ستعطلك وبالطبع يجب الا ترفع يدك عن زر الركض، سنترك لك هذه المهمة.. ونتمنى لك حظاً سعيداً.

الحل النهائي للعبة

تلك هي الطريقة المؤكدة للبقاء حيا في ريزدنت ايفل في ١٤٢ خطوة مبسطة، في هذا الحل الكامل كل شيء ستجده او تقابله حتى ترى نهاية «كرس» الجيدة، بالطبع هذه الخطوات صالحة «لجل» ايضا لكن ببعض الاختلافات الصغيرة. ونقترح ان تقرأ كل جزء وان تتبع التعليمات ثم توقف اللعبة لقراءة الجزء الآخر وهكذا، وبهذه الطريقة لن تضطر لإيقاف اللعبة وسط الاحداث للقراءة.

١ بعد دخولك القصر واستماعك الى احاديث افراد فريقك عند المدخل الرئيسي، اذهب الى غرفة المائدة ثم ادخل الباب الواقع آخر الغرفة، وبعد دخولك ذلك الممر اتجه يساراً لتشاهد مشهدا سينمائيا ثلاثي الابعاد للزومبي وهو يقتل احد افراد فريق «برافو»، وبعد انتهاء العرض ارجع فورا الى المدخل الرئيسي قبل ان يمسك بك الزومبي.

٢ قم بالتقاط مسدس «جل» واحصل على شريط الحبر بجوار الآلة الكاتبة، والآن عُد الى الزومبي واقتله بالمسدس الذي وجدته. بعد قتل الزومبي قم بفحص جثة زميلك «كينث» الملقاة على الارض لتأخذ منها رصاصات اضافية لمسدسك.



٣ ارجع الآن الى المدخل الرئيسي، واذهب الى الباب الازرق المزدوج في الجهة المقابلة، فور دخولك ادفع السلم امام التمثال واصعد فوقه لتأخذ خريطة الدور الاول. اذهب الآن وادفع الدولاب الصغير امام المدخل الموجود في ركن الغرفة ثم ادخل لتجد احد الزومبي ملقى على الارض فلا تنخدع بذلك لانه بمجرد اقترابك منه سيمسك بقدمك، عندئذ اقتله بقدمك وخذ شريط الحبر الموجود في الغرفة.

٤ ارجع للمدخل الرئيسي واصعد درجات السلم للطابق الثاني ، وعندما تصل لمنتصف الطريق اصعد السلم الموجود في الناحية اليمنى وادخل الباب الثاني ، التقط المفتاح الصغير امام المرآة على اليسار ثم ادخل الباب في نهاية الممر.

٥ عند دخولك الشرفة ستلاحظ بعض الغربان لن يهاجموك الان، اذهب وافحص الجثة في نهاية الشرفة والتقط ذخيرة لمسدسك ثم اركض الى الباب قبل ان تبدأ الغربان في مهاجمتك.

٦ اخرج الى الممر واتجه نحو الباب المقابل وادخله ، سيقابلك اثنان من الزومبي فاقتلهما ثم اذهب لليسار وادفع التمثال امام الحافة ثم ادفعه مرة اخرى ليسقط للدور الارضي ويتحطم.

التجميع

هناك العديد من الاشياء التي يجب عليك ايجادها واستعمالها لانهاء ريزدنت ايفل وليس بامكانك حملها جميعا، واذا كانت شخصيتك هي «جل» فستستطيع ان تحمل ثمانية اشياء مختلفة في وقت واحد، اما بالنسبة للاشخاص الذين يفضلون اللعب على المستوى الاصعب فليختاروا «كرس» رغم أنه لايستطيع حمل اكثر من ستة اشياء مختلفة في وقت واحد، لذا عليك تحديد ماتحتاجه بدونه.

فمثلا قبل الذهاب لاستكشاف اي مكان خذ سلاحك وذخيرتك وبعض الطاقة والمفتاح اذا لزم الامر لكن اترك مساحة واحدة فارغة على الاقل حتى اذا وجدت شيئاً مهما فإنك لن تكون مجبرا على الرجوع والبحث عن اقرب صندوق حفظ مضيعا وقتا اضافيا من اللعبة.

صديق ام عدو؟

هناك العديد من الشخصيات في ريزدنت ايفل منهم الصديق ومنهم العدو ولتعرف مَنْ هو الصديق ومَنْ العدو اقرأ الآتي:

ريبيكا شامبرز
خبيرة الاسعافات الاولية وهي من الاصدقاء.

كرس ريدفيلد
البطل الاساسي في اللعبة الذي يحب عمل الامور بالطريقة الصعبة.

جيل فالنتاين
البطلة الثانية والاستعانة بها تجعل اللعب

جوزيف فورست
ينتهي دور هذا المسكين منذ البداية حين يقع ضحية للكلاب المتوحشة.



البرت ويسكر
عكس «باربي» فهو يبدو كصديق في البداية ثم يتضح انه وراء جميع المتاعب.





باربي بورتون
قد تكون تصرفاته مقلقة لكنه في النهاية صديق يساعد «جل» في ...ير من المواقف.



فورست سباير
لن تراه الا جثة قضت عليها الغربان.

براد فيكارز
قائد الطائرة الذي ... في النهاية.

انريكو ماريني
الشخص الذي يلقى حتفه في مصرف المياه برصاص الخائن.

كينيث سوليفان
الشخص الذي كان الزومبي يأكل رقبته في بداية اللعبة.



ريتشارد ايكن
لسوء حظه انه وقع ضحية سم الثعبان الضخم.

تغيير الملابس

يمكنك ذلك بانهاءك ريزدنت ايفل في اقل من ٦ ساعات حيث تمنح مفتاحا خاصا يتم حفظه لبدء لعبة جديدة، ويمكنك استعماله عند خزانة الملابس في غرفة المرآة الكبيرة لتغيير ملابس شخصيتك وهذه الحركة ليست مفيدة لكنها مسلية.









٧ اهبط للدور الاول وادخل غرفة المساندة والتقط الجوهرة الزرقاء من بين حطام التمثال، ثم ارجع للدور الثاني واذهب لنفس الغرفة التي تعلو غرفة المائدة وادخل الباب الموجود في نهايتها.

٨ ستواجه هنا ثلاثة من الزومبي في ممر ضيق فإما ان تقتلهم سريعا او ان تراوغهم وتهرب منهم لتهبط من السلم الموجود في نفس الغرفة وتتجه فورا الي الباب الذي سيواجهك متجاهلا الزومبي.

٩ هذه احدى الغرف الآمنة في القصر الثاني وتوجد فيها آلة كاتبة، وهنا ستقابل «ريبيكا»، التقط «مفتاح السيف» من فوق السرير واذهب الى ركن الغرفة لتفتح صندوق الحفظ وضع فيه السكين والمفتاح الصغير ثم خذ منه ذخيرة المسدس وبعدما تنتهي من ذلك اذهب للآلة الكاتبة وقم بحفظ مكانك باستعمال شريط الحبر.

١٠ غادر الغرفة من دون «ريبيكا» واقتل الزومبي الموجود على يسارك، والان اذهب الى نهاية الممر متفاديا الزومبي الذي سيواجهك وادخل الباب الموجود في نهاية الممر، سيواجهك بعض الزومبي، قم بقتلهم سريعا قبل ان يقتربوا منك، والان اذهب الى اليمين ثم الى اليسار وادخل من الباب الموجود على يسارك، لتجد نفسك في غرفة صغيرة بها تمثال لرأس، استعمل الجوهرة الزرقاء، وسترى التمثال يدور حول نفسه ليكشف لك من «قطعة الرياح» خذها واخرج من الغرفة.

الزومبي

اغلب الوحوش في «ريزدنت ايفل» هي من هذا النوع وقد ظهرت نتيجة لإنفجار معمل الابحاث في ظروف غامضة، مما سبّب اصابة العاملين فيه (سواء من الاطباء او الحراس) بفيروس غريب انتشر في اجسادهم بسرعة ثم بدأ يفقدهم عقولهم. والنتيجة كما ترى: مجرد وحوش مترنحة تهيم في القصر باحثة عن الطعام الطازج او لنقل «الطعام الحي».

طريقة المناورة:

اعتقد ان الزومبي من اسهل الوحوش في اللعبة لأنه بطيء ويمكنك الهروب منه بسهولة او قتله بطلقة واحدة باستخدام البندقية او الماجنوم، فاذا كنت تملك الذخيرة الكافية تخلص منه لتريح رأسك.

اما اذا كنت تملك المسدس العادي فأطلق عليه مرة او مرتين ثم ارجع الى الخلف واطلق عليه مرة اخرى ثم ارجع .. وهكذا، اما اذا كنت تملك البندقية فاقترب منه مسافة كافية واطلق النار فاذا نجحت ستشاهد رأسه وهو ينفجر واذا كنت تملك الماجنوم فإن كل ماعليك فعله هو التصويب من أي مسافة واطلاق النار لينفجر رأس الزومبي فورا، اما اذا كنت لاتملك الا السكين، والزومبي قريب منك بحيث لاتستطيع الهرب، فاطعنه بها ليتراجع الى الخلف ولتركض أنت سريعا الى اقرب مخرج.

تنبيه:

تذكر دائما ان الزومبي قد لايكون ميتا اذا كان على الارض فقد يمسك بقدمك فور اقترابك منه، اذا حدث هذا اضغط على الزر لتسحق رأسه.

ويمكنك تفادي هذا باطلاق النار عليه عدة مرات.

الضربات:

السكين ٧ - ٩ ضربات.

المسدس العادي ٧ - ٤ ضربات.

البندقية: ضربة واحدة بالقرب منه.

الماجنوم: ضربة واحدة بالقرب منه.

البازوكا: ضربة واحدة بالقرب منه.

الكلاب المتوحشة

هذه الحيوانات المزعجة قليلة في اللعبة ومع ذلك فإن هذا القليل يكفي لازعاجك فهي سريعة وقوية وتستهلك منك وقتاً لتتخلص منها، هذه الكلاب هي ثمرة ابحاث وتجارب الهندسة الوراثية التي كان العلماء يجرونها في «غابة الراكون» وبعد انفجار المعمل انتشرت في الغابة.

اذا رأيت هذه الكلاب حاول تجنبها قبل ان تبدأ في مهاجمتك.

طريقة المناورة:

ضع في اعتبارك انه لن يأتيك كلب واحد في كل مرة بل اثنان او اكثر وقدرتهم على شمك من بُعد تمكنهم من مهاجمتك قبل ان تستعد لهم، فاذا لم تكن لديك ذخيرة كافية فاركض سريعا الى الباب، اما اذا كانت لديك الذخيرة فكل ماعليك هو ان تقف مكانك وتطلق النار.

تنبيه: اذا كنت تملك البندقية فانتظر حتى تتجمع الكلاب معاً في مستوى واحد ثم اطلق النار لأنك بهذه الطريقة تستطيع اصابة كلبين او اكثر بطلقة واحدة.



الضربات:

المسدس العادي ٤:٦ ضربات

السكين ٩:١٠ ضربات

البندقية ٣:٥ ضربات

الماجنوم ضربتين

البازوكا ١:٢ ضربة

الهنتر

الهنتر ايضا نتاج الهندسة الوراثية ولا شك في انه آلة قتل مميزة من الصعب تفاديها، المرة الاولى التي تقابل فيها الهنتر تتم عند رجوعك الى القصر من بيت الحراس يسبق ذلك مشهد سينمائي يريك كيف تتبعك هذا الوحش الى داخل القصر، ومنذ تلك اللحظة فان الزومبي سيستبدلون بالهنتر، لذلك سوف تتمنى رؤية الزومبي مرة اخرى..!!

طريقة المناورة:

اكثر مايميز هذه الوحوش سرعتها فبمجرد ان يراك احدها فانه سيقفز عليك او يركض اليك ليقتلك، وبالطبع انت في حاجة الى البندقية لقتل هؤلاء المتوحشين فكلما كان السلاح اسرع كان افضل لأنك اذا اخذت وقتاً طويلا فانه سيقفز عليك ويقطع رأسك لذلك ابق بعيدا عنهم قدر المستطاع، باستعمالك البندقية فانك ستقتلهم بعد حوالي ٤ او ٥ طلقات (ضع في الحسبان الوقت بين كل طلقة واخرى) ولكن باستعمال الماجنوم ستستطيع القضاء عليهم بطلقة او طلقتين.

تنبيه: وقت قبل اطلاقك للنار، فان الهنتر سيقفز عليك فور نهوضه عن الارض بعد اصابته بطلقة فجهز له طلقة اخرى لتقضي عليه فور وقوفه.



الضربات:

السكين: انسَ الموضوع..!!

المسدس العادي ٥:١٠ ضربات

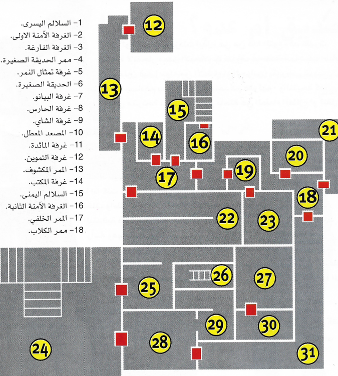
البندقية: ٤:٥ ضربات

الماجنوم: ١:٢ ضربة

البازوكا: ٢:٣ ضربات



1- السلالم اليسرى.
2- الغرفة الآمنة الاولى.
3- الغرفة الفارغة.
4- ممر الحديقة الصغيرة.
5- غرفة تمثال النمر.
6- الحديقة الصغيرة.
7- غرفة البيانو.
8- غرفة الحارس.
9- غرفة الشاي.
10- المصعد المعطل.
11- غرفة المائدة.
12- غرفة التموين.
13- الممر المكشوف.
14- غرفة المكتب.
15- السلالم اليمنى.
16- الغرفة الآمنة الثانية.
17- الممر الخلفي.
18- ممر الكلاب.
19- غرفة المصيدة.
20- الحمام.
21- غرفة الصور.
23- غرفة المعيشة.
24- المدخل الرئيسي.
25- غرفة الملابس.
26- الممر السفلي.
27- غرفة المرآة.
28- غرفة الملابس.
29- الممر السري.
30- خزانة الملابس.
31- ممر «L».



الدور الاول من القصر

ابحث واقتل

من الاشياء المميزة في ريزدنت ايفل قدرة اللاعبين على تفتيش كل شيء للعثور على دليل او اي شيء يساعدهم في اتمام مهمتهم، وقد ساعد على ذلك رسوم اللعبة الثلاثية الابعاد حيث يمكنك ملاحظة اي شيء غريب وفحصه لعلك تجد عنده شيئا.

عند دخولك لأي غرفة لم تدخلها من قبل ابحث عن اي شيء ليس في مكانه او يبدو غريبا، وضع في اعتبارك ان بعض الاشياء لن تظهر لصغرها فعليك البحث جيدا قبل مغادرة الغرفة، بعض الاشياء ستكون موجودة داخل الدواليب او في الادراج واحياناً تكون مخبأة خلف هذه الاشياء او تحتها فعليك التأكد من ذلك برفعها لأية جهة.

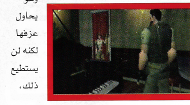


١١ اذهب لليمين واستمر في المشي وستشاهد باباً في اليمين.. ادخله، والتقط الذخيرة الموجودة فوق السرير ثم اذهب نحو الدولاب الصغير وافحصه، وحالما فعلت ذلك سيخرج لك أحد الزومبي فجأة من خلفك، اقتله.. ثم التقط ذخيرة للبندقية من الدولاب، والتقط مذكرات الحارس، والآن اخرج من الغرفة وتوجه الى اليمين واخرج من الباب في نهاية الممر.

١٢ ستجد نفسك في نفس الممر الذي واجهت فيه أول زومبي، اذهب لليسار ثم ادخل الباب الذي على يسارك في نهاية الممر. ستجد نفسك في غرفة البيانو اذهب الى ركن الغرفة وادفع الدولاب من امام الأرفف لتأخذ «النوتة الموسيقية» الخاصة بالبيانو. اذهب بتلك النوتة واستعملها عنده، ستشاهد «كرس» وهو يحاول عزفها لكنه لن يستطيع ذلك،







عندئذ تدخل ريبيكا التي تطلب منك ان تتدرب على عزف المقطوعة الموسيقية، غادر الغرفة واتركها تتدرب وارجع لغرفة المائدة وتوجه للمدفأة، خذ الدرع الخشبي الموجود اعلى المدفأة ثم اذهب للمدخل الرئيسي واحفظ مكانك باستخدام الآلة الكاتبة.

صناديق التخزين

صناديق التخزين ببساطة هي اهم الاشياء في ريزدنت ايفل، فهي تمكنك من تخزين اي شيء في اي وقت للاستعمال مستقبلا. افضل ميزة لهذه الصناديق ان محتوياتها لاتتغير من مكان لآخر، بمعنى انك اذا وضعت اي شيء في احد الصناديق ثم ذهبت لصندوق آخر ستجد داخله نفس الشيء الذي وضعته في الصندوق الاول.





١٣ ارجع الآن الى «ريبيكا» وستجدها قد اتقنت العزف، استمع اليها، وبعد انتهاءها من العزف سينفتح باب سري في الجدار المقابل، ادخل هذا المكان وقم باستبدال الدرع الخشبي الذي وجدته في غرفة المائدة بالدرع الذهبي.

١٤ ارجع مرة اخرى لغرفة المائدة وضع الدرع الذهبي مكان الدرع الخشبي بعدها ستشاهد الساعة الكبيرة تتحرك جانبا كاشفة عن مخبأ سري، التقط من هذا المخبأ «مفتاح الدرع» ثم اذهب الى المدخل الرئيسي.



١٥ ادخل الباب الازرق المزدوج وقم بفتح الباب الذي على يمينك، بعد ذلك لن تحتاج لاستعمال «مفتاح السيف» ادخل الباب واطلق ساقيك للريح حتى تصل الى الباب في نهاية الممر، لاتتوقف لأن كلبين متوحشين سيهاجمانك ويقفزان عليك من النافذة.





١٦ ارجع مرة اخرى للممر واقتل الكلب الذي سيواجهك، بعد ذلك توجه الى الدولاب الثاني وادفعه بعيدا لتأخذ منه ذخيرة لمسدسك، اخرج من هذا الممر لتدخل ممراً اخر، وادخل الباب الثاني على اليمين لتجد نفسك في «الحمّام».

١٧ اذهب للمسبح «البانيو» وافحصه وعندما يظهر لك السؤال اختر «نعم»، بعد ذلك قم بالتقاط المفتاح الصغير وغادر «الحمّام».



١٨ استمر في المشي الى نهاية الممر وادخل الباب المزدوج على اليمين . هنا سيقابلك اثنان من الزومبي تخلص منهما، بعد الانتهاء من الزومبي، اذهب الى الباب الموجود على اليسار وادخله.





خلط الاعشاب:

انت تعلم الان انواع الاعشاب الثلاثة «الخضراء والحمراء والزرقاء» الموجودة في اللعبة، فلكل منها تأثيره المختلف ولكن عند خلطها ببعضها البعض فان مفعولها يتضاعف، على سبيل المثال فان خلط عشب اخضر مع عشب احمر يعطيك نفس مفعول بخاخ الاسعافات الاولية، وخلط الاعشاب ايضا يساعد على توفير المساحة الخاصة بشخصيتك.

النحل القاتل

ستقابل هذه الحشرة المتضخمة مرة واحدة خلال لعبك ويتم ذلك في بيت الحراس ولكن هذه المرة تكفي لوضعك في موقف صعب، قد يسعدك ان تعلم ان مواجهة هذا النوع من الحشرات لن يقتلك (على الاقل ليس فورا) واذا قامت هذه الحشرة بقرصك فانها ستحقن سما بطيء المفعول في جسمك، واذا لم تسارع بتناول عشب ازرق فانك ستجد نفسك على الارض واللعبة قد انتهت.

الضربات:
- السكين – ضربة واحدة
- المسدس العادي – ضربة واحدة
- البندقية – ضربة واحدة
- الماجنوم – ضربة واحدة
- البازوكا – توقف عن اسراف الذخيرة

طريقة المناورة

هل هناك طريقة افضل من الركض؟ لكن ان قررت البقاء لمقاتلة هؤلاء الوحوش فلاتستعمل معهم أي سلاح لأنك بالتأكيد ستخطيء اكثر مما تصيب، اتركهم يهجمون عليك لفترة ما وسترى لاعبك يغضب ويمسك اقرب النحل اليه ثم يرميه على الارض ليسحقه بقدمه.

الغربان

مثلها مثل النحل، حيث لن تقابلها الا مرتين خلال اللعب وشكل الغربان لم يتغير بعد اصابتهم بالفيروس الغريب لكنهم ازدادت توحشا، فهي لن تكتفي بأكل الجثث وانما سيبدأون في مهاجمتك ايضاً.

طريقة المناورة

ستواجه الغربان مرتين خلال مراحل ريزدنت ايفل لكنك لن تضطر لقتالهم سوى مرة واحدة، لأن الغربان في غرفة الصور لن تهاجمك الا اذا اطلقت النار او أخطأت في حل لغز الصور، وباستعمال المسدس العادي يمكنك قتلها بسهولة اذا كان في امكانك الاستغناء علن الذخيرة، لكن التأثير سيكون اكبر باستخدام السكين.

الضربات:
- السكين – ضربة واحدة
- المسدس العادي – ضربة واحدة
- البندقية – ضربة واحدة
- الماجنوم – ضربة واحدة
- البازوكا – ضربة واحدة

العناكب الصغيرة

ستقابل «أكياس السم» هذه اذا كنت لاتزال واقفاً لتشاهد الفصل الاخير من موت امهم الكبيرة التي تفقس بيضاتها – فور موتها – لتخرج منها هذه المخلوقات الصغيرة، ولكن مشاهدة مئات من هذه الحشرات تزحف نحوك أشد رعباً من رؤية امهم الكبيرة.

طريقة المناورة:

هناك طريقة واحدة مؤكدة تجنبك مواجهة هذه المخلوقات بنجاح وهي أنه فور ظهور هذه العناكب عليك الخروج من الغرفة ثم العودة اليها لتجدها وقد اختفت كلياً.

الضربات:
- السكين – لايمكنك استعمالها
- المسدس العادي – ضربة واحدة
- البندقية – ضربة واحدة
- الماجنوم – ضربة واحدة
- البازوكا – ضربة واحدة

أهم الاشياء

هناك العديد من الاشياء التي يمكنك اكتشافها واستعمالها وهنا نقدم لك تلك الاشياء ومكانها وبالطبع استخداماتها:

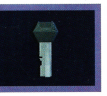


الاسم: مفتاح ٠٠٢
المكان: تحت خلية النحل في بيت الحراس.
الاستخدام: لفتح باب ٠٠٢ الذي يقود لحوض المياه.



الاسم: مفتاح ٠٠٣
المكان: على الرف في غرفة الاسلحة في بيت الحراس.
الاستخدام: لفتح باب غرفة ٠٠٣ الموجود في ممر خلية النحل.

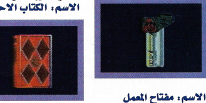
الاسم: مفتاح القصر
المكان: خلف النافورة في الحديقة الصغيرة.
الاستخدام: لفتح اي باب منحوت عليه نفس شكل المفتاح.



الاسم: مفتاح غرفة التحكم
المكان: في قاع المسبح الموجود في حمّام غرفة ٠٠١ في بيت الحراس.
الاستخدام: لفتح غرفة التحكم في بيت الحراس.



الاسم: مفتاح الخوذة
المكان : في المدفأة الموجودة في غرفة النبتة ٤٢
الاستخدام: لفتح اي باب منحوت عليه شكل الخوذة.



الاسم: مفتاح المعمل
المكان: فتحة سرية في جدار غرفة الاجتماعات
الاستخدام: لفتح باب ممر المعمل الرئيسي

الاسم: مفتاح الدرع
المكان: خلف ساعة الحائط في غرفة المائدة
الاستخدام: لفتح أي منحوت عليه شكل الدرع.

الاسم: المفتاح الصغير
المكان: في اماكن متعددة (خاص بـ «كرّس»)
الاستخدام: لفتح اي درج يحتوي على ذخيرة أو اشرطة حبر

الاسم: المفتاح الخاص
المكان: يمنح لأي لاعب أنهى اللعبة
الاستخدام: لفتح خزانة الملابس في غرفة المرآة الكبيرة.

الاسم: مفتاح السيف
المكان: على سرير الغرفة الآمنة الاولى (خاص بـ «كرّس»)
الاستخدام: لفتح الابواب المنحوت عليها شكل السيف.

الاسم: الكتاب الاحمر
المكان: في غرفة المكتب
الاستخدام: يحتوي على ميدالية الصقر.

الاسم: الكتاب الازرق



المكان: في الدور السفلي من الفناء الخلفي
الاستخدام: يحتوي على ميدالية الذئب.

الاسم: ميدالية الصقر



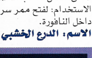
المكان: داخل الكتاب الاحمر
الاستخدام: لفتح ممر سري داخل النافورة.

الاسم: ميدالية الذئب



المكان: داخل الكتاب الاحمر
الاستخدام: لفتح ممر سري داخل النافورة.

الاسم: الدرع الخشبي



المكان: فوق مدفأة غرفة المائدة
الاستخدام: لوضعه مكان الدرع الذهبي

الاسم: الدرع الذهبي
المكان: داخل الغرفة السرية في



غرفة البيانو
الاستخدام: لوضعه مكان الدرع الخشبي فوق المدفأة والحصول على مفتاح الدرع.

الاسم: بخاخ الاسعافات الاولية



المكان: في اماكن متعددة
الاستخدام: ليمنحك طاقة كاملة

الاسم: صاروخ الاشارة

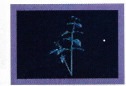


المكان: داخل صندوق بجوار مصعد مساحة الهبوط
الاستخدام: لإرسال الاشارة لـ «براد»

الاسم: العشب الاخضر

المكان: في اماكن متعددة
الاستخدام: ليمنحك جزءاً من الطاقة

الاسم: العشب الازرق



المكان: في اماكن متعددة
الاستخدام: لإلغاء مفعول السم

الاسم: العشب الاحمر



المكان: في اماكن متفرقة
الاستخدام: لمضاعفة تأثير العشب الاخضر

الاسم: الكرنك السداسي

المكان: على الارض في ممر «انريكو»
الاستخدام: لتحريك الارضيات والجدران في بعض الاماكن

الاسم: الكرنك المربع

المكان: فوق الرف في غرفة الخزين
الاستخدام: لتفريغ مياه المسبح او العكس

الاسم: شريط الحبر

المكان: اماكن متعددة
الاستخدام: مع الآلة الكاتبة لحفظ مكانك

الاسم: شريط الصور

المكان: على الارض في المعمل الصغير
الاستخدام: لعرض بعض الصور في غرفة الاجتماعات

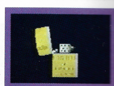
الاسم: بطارية

المكان: اسفل القصر
الاستخدام: لتشغيل المصعد المتعطل في الفناء الخلفي

الاسم: المواد الكيميائية



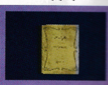
المكان: في الغرفة الآمنة الثانية
الاستخدام: لتوضع في آلة ضخ المياه في الحديقة الصغيرة



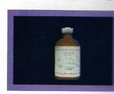
الاسم: ولاعة
المكان: في غرفة النوم في الدور الثاني
الاستخدام: لإشعال الشمع والمدفأة تحت خريطة الدور الثاني



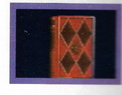
الاسم: ديسك التخزين
المكان: هناك ثلاثة ديسكات موزعة خلال اللعب
الاستخدام: لتسجيل ارقام الدخول الثلاثة لممر الزنزانة



الاسم: النوتة الموسيقية
المكان: خلف احد الدواليب في غرفة البيانو
الاستخدام: لتستخدم مع البيانو في فتح باب سري في الغرفة



الاسم: دواء السم
المكان: فوق الرف في الغرفة الآمنة الاولى
الاستخدام: مضادة لاي نوع من السموم



الاسم: الكتاب الفارغ
المكان: في الغرفة ٠٠١ في بيت الحراس
الاستخدام: لوضعه مكان الكتاب الابيض في الغرفة ٠٠٣

الاسم: الجوهرة الزرقاء

المكان: بداخل التمثال في الغرفة التي تعلو غرفة المائدة.
الاستخدام: مع تمثال رأس النمر لتحصل على قطعة الرياح.



الاسم: الجوهرة الحمراء
المكان: داخل فجوة العين في رأس الغزال في غرفة التحف



الاستخدام: مع تمثال رأس النمر لتحصل على الماجنوم

الاسم: قطعة القمر
المكان: داخل الفجوة التي سيظهر منها الثعبان لأول مرة
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر



الاسم: قطعة النجوم
المكان: خلف آخر صورة في غرفة الصور
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر

الاسم: قطعة الشمس



المكان: داخل صندوق في غرفة الدروع
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر

الاسم: قطعة الرياح



المكان: خلف تمثال رأس النمر
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر





الوحوش الحقيقية

هل اكتفيت من الزومبي؟ ويئست من الكلاب؟ وتذمرت من العناكب الصغيرة؟ اذن انتظر حتى تقع عينيك على هذه الوحوش..!!

وحوش المعمل

خطأ فظيع وقع اثناء التجارب الحيوية ادى الى ظهور هذه الوحوش الغريبة الذين تجدهم يزحفون على السقف في متاهة الطاقة أو على الارض في الممرات الخارجية فيما بعد، طريقة هجومهم هي القفز على ظهر اللاعب ثم تقطيع معدته بعدة ضربات باليد الشبيهة بالمخلب.

طريقة المناورة:

وجّه سلاحك لأعلى لتصيبهم وهم يزحفون على السقف، ثم اطلق عليهم النار فور سقوطهم على الارض.

تذكر دائما ان تطلق النار ثم تتحرك من مكان لآخر فبهذه الطريقة ستجد الوحوش صعوبة في اقتناصك من على السقف.

الضربات:
السكين – هل حقا تستطيع ذلك؟
المسدس العادي – ٥:٨ ضربات
البندقية – ٢:٤ ضربات
الماجنوم – ٢:٤ ضربات
البازوكا – ٢:٢ ضربات

العناكب الضخمة

من غير المعروف كيف نشأ هذا النوع من الوحوش وأصبح بهذا الحجم المخيف لكن من المتفق عليه انهم مرعبين، هناك اربعة عناكب متوسطة الحجم متوزعة في ارجاء القصر (اثنان في القصر واثنان في بيت الحراس)، اما الخامس فهو اكبرهم ويوجد في الممرات الواقعة تحت الفناء الخلفي للقصر، وكل مانستطيع قوله ان عليك الحذر منهم.

طريقة المناورة:

قد تكون هذه المخلوقات ضخمة وسامة لكنها ستنفجر بعد ثلاث طلقات سريعة من الماجنوم، اما اذا قررت مواجهتها بأقل من هذا فستجد بعض الصعوبة في قتلها.

واذا وجدت تلك المخلوقات على السقف فلا تفوّت الفرصة واركض سريعا نحو الباب ثم ارجع في وقت لاحق تكون فيه قوتك في وضع افضل.

الضربات:
السكين – لاتحاول
المسدس العادي – ٧:١٠ ضربات
البندقية – ٣:٥ ضربات
الماجنوم – ٣ ضربات
البازوكا – ٢:٣ ضربات